

All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at codeclubworld.org.

Introducere

În acest proiect vei învăța cum să creezi, un chestionar cu intrebări din tabla înmulțirii, la care trebuie să răspunzi corect la cât mai multe întrebări în 30 de secunde.



Lista de activități

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Testează proiectul

Click on the green flag to **TEST** your code



Salvează proiectul

Make sure to **SAVE** your work now

Pasul 1: Crearea întrebărilor

Să începem prin a crea întrebări aleatorii, la care jucătorul va trebui să răspundă.

✓ Listă de activități

- Creează un nou proiect Scratch, și șterge sprite-ul pisică pentru ca proiectul să fie gol. Poți să găsești editorul Scratch online aici jumpto.cc/scratch-new.
- Alege un personaj și un fundal pentru jocul tau. Poți să alegi ce vrei! Uite un exemplu:



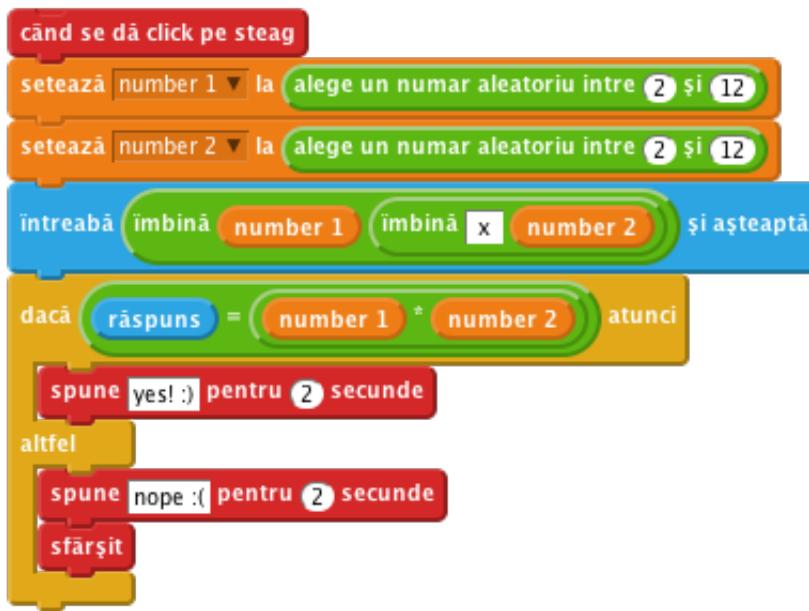
- Creează două noi variabile numite **numărul 1** și **numărul 2**.
Aceste variabile vor ține minte cele două numere, care vor fi înmulțite între ele.



- Adaugă cod personajului tău, pentru a asigna ambelor variabile un numar aleatoriu între 2 și 12



- Pe urmă poți întreba jucătorul pentru răspuns, și să îi zici dacă acesta a fost corect sau nu.



- Testează-ți din nou proiectul - ar trebui să poți pune întrebări până îți expiră timpul.



Salvează-ți proiectul

Provocare: Costume schimbatoare

Poți să schimbi costumul personajului tau, astfel încât el să reacționeze la răspunsul jucatorului ?



Provocare: Adăugarea scorului

Poți să adaugi un scor jocului tău? Poți să adaugi un punct pentru fiecare răspuns corect. Dacă vrei, ai putea să resetezi scorul jucatorului la 0 dacă greșește la o întrebare.



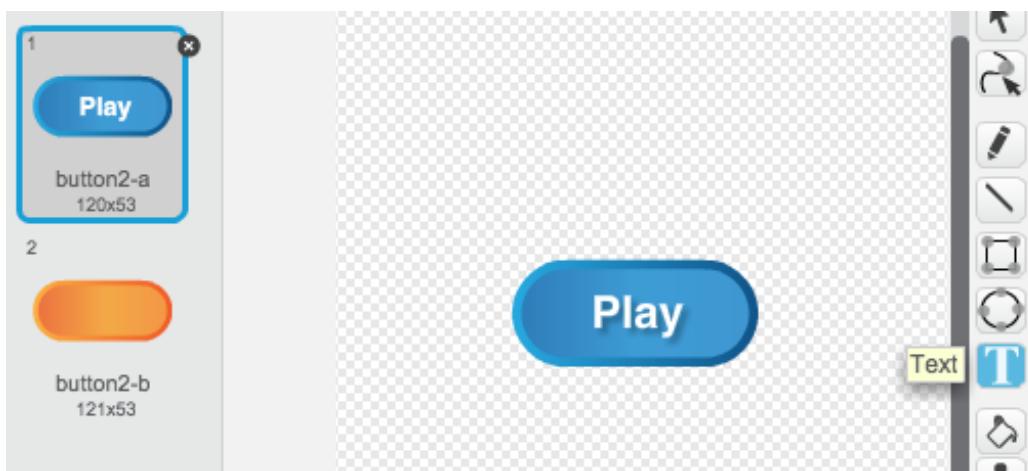
Salvează-ți proiectul

Pasul 2: Jocuri multiple

Hai să adăugam un buton ‘play’ jocului, astfel încât să te poți juca de o groază de ori.

✓ Listă de activități

- Creează un nou buton sprite, numit Play, pe care jucatorul va trebui să dea click, ca să înceapă un joc nou. Poți să il desenezi chiar tu, sau să modifici un sprite în librăria Scratch.



- Adaugă acest cod noului tău buton.



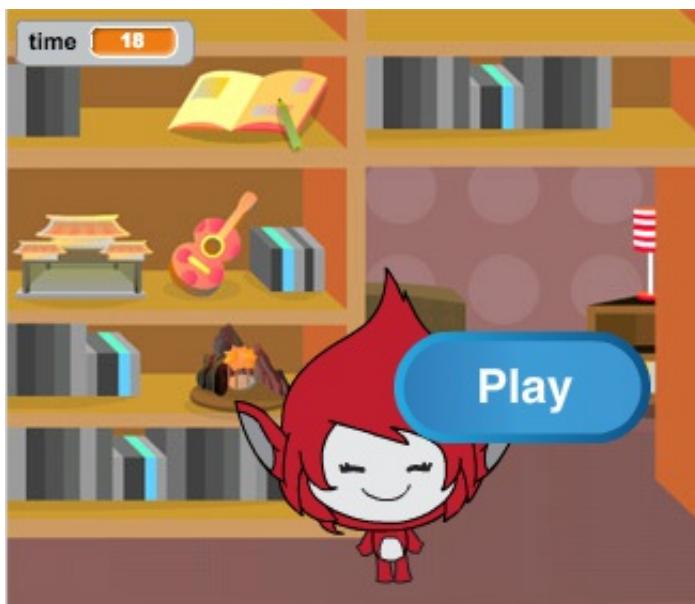
Acest cod afișează butonul Play când începe proiectul. Când se dă click pe buton, se ascunde și pe urma transmite un mesaj, care va începe jocul.

- Va trebui să modifici codul personajului tău, astfel încât jocul să înceapă când primește mesajul **start** și nu când se dă click pe steag.

Înlocuiește codul când se dă click pe steag cu când primesc start.



- Dă click pe steagul verde și apoi dă click pe noul tau buton de play ca să îl testezi. Ar trebui să vezi că jocul nu se pornește până când nu se dă click pe buton.
- Ai observat că cronometrul începe când se dă click pe steagul galben și nu când jocul începe ?



Poți rezolva această problemă ?

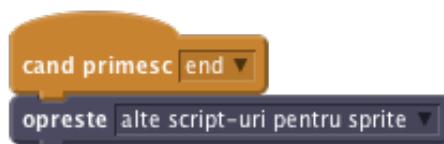
- Dă click pe scenă și înlocuiește blocul oprește tot cu un mesaj sfarsit.



- Poți să adaugi un cod nou butonului tău, să îl arăți din nou la sfârșitul fiecărui joc.



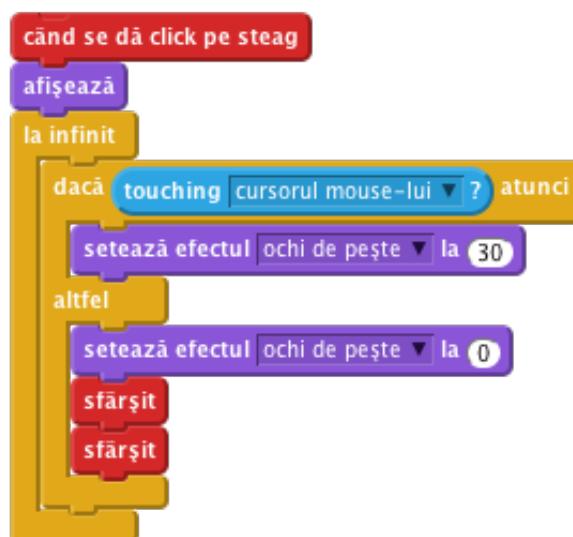
- De asemenea va trebui să îți oprești personajul din pus întrebări la sfârșitul fiecărui joc:



- Testează-ți butonul Play prin jucarea unor runde. Ar trebui să observi că butonul play apare după fiecare joc. Ca să testezi mai ușor, poți să scurtezi fiecare joc, astfel încât el să dureze numai cîteva secunde.



- Poți de asemenea să schimbi cum arată butonul cand plutești cu mouse-ul deasupra lui.





Salvează-ți proiectul

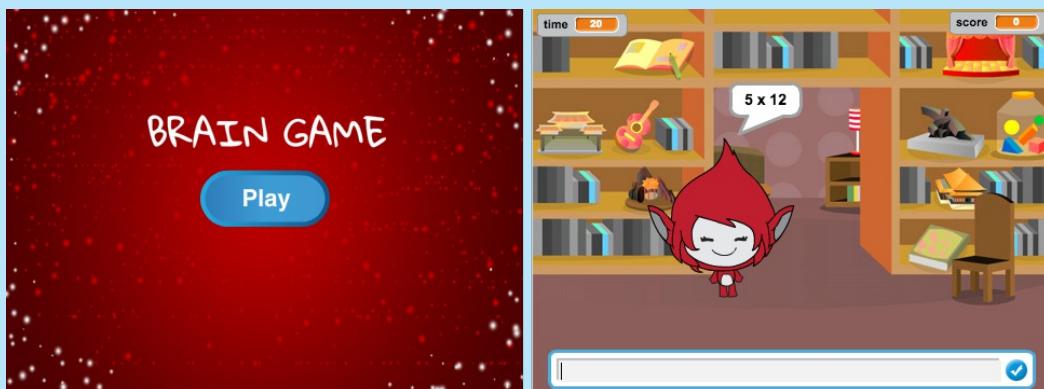
Provocare: Ecranul de start

Poți să adaugi încă un fundal scenei tale, care va deveni ecranul de start al jocului tău? Poți să folosești blocurile **când primesc start** și **când primesc end** să schimbi între fundaluri.

Poți de asemenea să arăți sau să ascunzi personajul, și chiar să ascunzi sau să arăți cronometrul prin folosirea acestor blockuri:

afișează variabila time ▾

ascunde variabila time ▾



Salvează-ți proiectul

Pasul 3: Adăugarea graficelor

În loc ca personajul să zică numai `da!` sau `nu`, jucatorului, hai să adăugam niște grafice care îi vor zice jucătorului cum se descurcă.

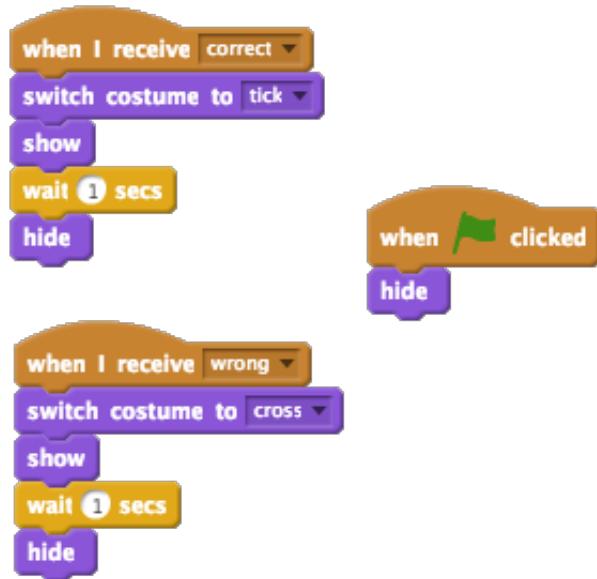
- Creează un nou sprite numit ‘Result’, care să conțină o ‘bifă’ și un ‘X’.



- Schimbă codul personajului, astfel încât, în loc să zică jucătorului cum a făcut, să transmită mesajele `corect` și `gresit`.



- Acum poți folosi aceste mesaje ca să arăți ‘bifa’ sau ‘X’. Adaugă acest cod sprite-ului ‘Result’:

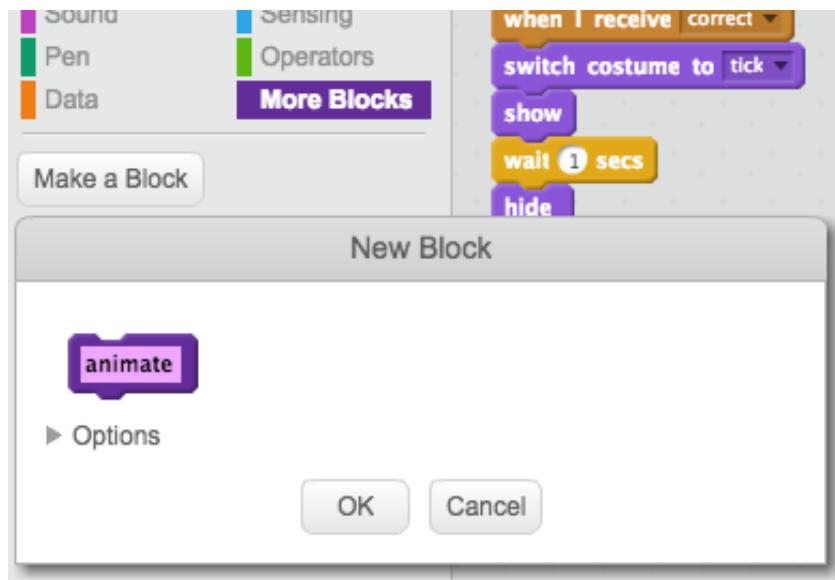


- Testează-ți din nou jocul. Ar trebui să vezi o bifă de fiecare dată când nimerești un răspuns corect și un 'x' de fiecare dată când greșești.

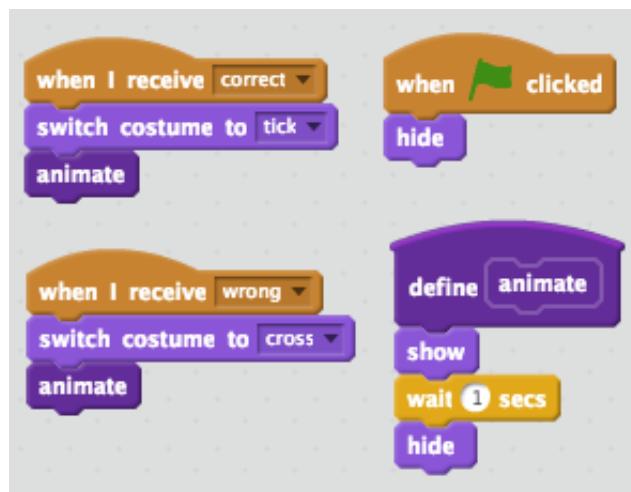


- Ai observat faptul că codul pentru **când primesc corect** este aproape identic cu codul pentru **când primesc gresit**? Hai să creăm o funcție care să ne permită să modificăm mult mai ușor codului.

În sprite-ul 'Result', dă click pe **Mai multe blocuri** și pe urmă pe 'Creează un block'. Creează o nouă funcție numită **animate**.



- Pe urmă poți să adaugi codul de animație în noua ta funcție, și să folosești funcția de două ori:



- Acum, dacă vrei să arăți bifa și X pentru o perioadă mai lungă sau scurtă de timp, trebuie să faci o singură schimbare codului tau. Încearcă!

În loc să arăți sau să ascunzi, bifa și X dintr-o dată, ar trebui să schimbi funcția de animație, astfel încât graficele să dispară lent.





Salvează-ți proiectul

Provocare: Animatie mai bună

Poți să faci animația grafică mai bună ? Ai putea să faci bifa și X astfel încat să dispară în fundal. Sau ai putea să folosești alte efecte faine:



Salvează-ți proiectul

Provocare: Sunet și muzică

Poți să adaugi efecte sonore și muzică jocului tau ? De exemplu:

- Redarea unui sunet când jucătorul nimerește sau greșește un răspuns;
- Adăugarea unui sunet de tic cronometrului;
- Redarea unui sunet când expiră timpul;

cântă la toba 10▼ pentru 0.1 timpi

- Ai putea de asemenea să pui muzică de fundal într-o bucla (dacă nu ești sigur cum să faci asta, pasul patru din proiectul ‘Rock Band’ te va ajuta).



Salvează-ți proiectul

Provocare: Cursa la 10 points

Poți să schimbi jocul, astfel încât, în loc să răspundă la cât mai multe intrebări în 30 de secunde, jucătorul să vadă în cât timp poate să raspundă corect la 10 întrebări ?

Pentru a face asta, va trebui să schimbi codul cronometrului.

Poți să îți dai seama ce trebuie schimbat ?



Salvează-ți proiectul

Provocare: Ecranul cu instrucțiuni

Poți să adaugi un ecran cu instrucțiuni jocului tău, spunându-i jucătorului cum se joacă acest joc ? Vei avea nevoie de un buton ‘Instrucțiuni’ și de încă un fundal.



S-ar putea să ai nevoie și de un buton ‘Înapoi’ să te reîntoarcă la meniul principal.

[expediere la toți](#) [main menu ▾](#)



Salvează-ți proiectul